

Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Baju Adat Nusantara sebagai Media Pembelajaran Budaya Indonesia

¹Muhammad Fauzi Firdaus, ²Theofilus Herly Hatonangan Samosir
^{1,2,3}Sistem Komputer, Universitas Pamulang, Serang

E-mail: ¹dosen03039@unpam.ac.id, ²theosamosir@unpam.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat luas, salah satunya berupa pakaian adat yang menjadi identitas setiap daerah. Namun, perkembangan teknologi dan masuknya budaya asing menyebabkan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap budaya lokal mulai berkurang. Kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor rendahnya pengetahuan masyarakat mengenai pakaian adat nusantara. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi mobile pengenalan baju adat nusantara sebagai media edukasi budaya Indonesia yang interaktif dan mudah digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi aplikasi, pengujian, dan evaluasi. Proses perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), sedangkan pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan platform Android. Aplikasi yang dikembangkan menyediakan fitur informasi pakaian adat berdasarkan daerah, galeri gambar, pencarian data, dan kuis edukatif untuk meningkatkan interaksi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mobile yang dirancang mampu menjadi media pembelajaran budaya yang lebih efektif dan menarik dibandingkan media konvensional. Berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing, seluruh fitur aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang telah dirancang. Selain itu, aplikasi dinilai dapat membantu pengguna dalam mengenal berbagai pakaian adat Indonesia secara lebih praktis dan interaktif. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mempelajari budaya daerah serta meningkatkan kesadaran dalam melestarikan warisan budaya Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci : *Aplikasi Mobile, Baju Adat Nusantara, Budaya Indonesia, Media Pembelajaran, Android.*

ABSTRACT

Indonesia has a wide diversity of cultures, one of which is traditional clothing that represents the identity of each region. However, technological developments and the influence of foreign cultures have reduced public interest, especially among younger generations, in local cultural heritage. The lack of engaging learning media is also one of the factors contributing to the low level of public knowledge regarding traditional clothing of the Indonesian archipelago. This study aims to design a mobile-based application for introducing traditional Indonesian clothing as an interactive and easy-to-use cultural learning medium. The research method used in this study is Research and Development (R&D), consisting of needs analysis, system design, application implementation, testing, and evaluation stages. The system design process uses Unified Modeling Language (UML), while the application is developed using the Android platform. The developed application provides features such as regional traditional clothing information, image galleries, data search functions, and educational quizzes to improve user interaction. The results of the study indicate that the designed mobile application can serve as a more effective and engaging cultural learning medium compared to conventional learning methods. Based on Black Box Testing results, all

application features function properly according to the designed specifications. In addition, the application helps users recognize various Indonesian traditional clothes in a more practical and interactive way. The existence of this application is expected to make it easier for the public to learn regional cultures and increase awareness in preserving Indonesia's cultural heritage through the use of digital technology.

Keyword : *Mobile Application, Indonesian Traditional Clothing, Cultural Education, Learning Media, Android.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya yang sangat luas. Salah satu bentuk kekayaan budaya tersebut terlihat dari pakaian adat yang dimiliki setiap daerah. Busana tradisional tidak hanya berfungsi sebagai pakaian, tetapi juga mencerminkan identitas, nilai sosial, filosofi, dan sejarah masyarakat setempat. Akan tetapi, perkembangan teknologi modern serta pengaruh budaya luar menyebabkan tingkat pengetahuan generasi muda terhadap budaya lokal mulai mengalami penurunan. (Teknika et al., n.d.)

Kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor rendahnya minat masyarakat dalam mempelajari budaya daerah. Informasi mengenai pakaian adat umumnya masih disampaikan melalui buku pelajaran atau media cetak yang dianggap kurang interaktif. (Lya Waty, 2016) Kondisi ini mendorong perlunya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih mudah diakses dan mampu meningkatkan ketertarikan pengguna. (Irawan & Rosyani, 2022)

Perkembangan perangkat smartphone di Indonesia membuka peluang besar dalam pemanfaatan teknologi mobile sebagai sarana edukasi. Aplikasi mobile memiliki kelebihan berupa kemudahan akses, tampilan yang interaktif, serta fleksibilitas penggunaan kapan saja dan di mana saja (Indra et al., 2020). Oleh sebab itu, pengembangan aplikasi pengenalan baju adat nusantara berbasis mobile

dinilai dapat menjadi alternatif media pembelajaran budaya yang lebih efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi mobile dalam bidang pendidikan budaya memberikan hasil yang cukup baik. Penelitian yang dilakukan oleh Ariesto Hadi Sutopo menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar pengguna karena penyampaian informasi menjadi lebih visual dan menarik (Fadhli Dzil Ikram et al., n.d.). Penelitian lain oleh Rizki Maulana mengenai aplikasi pengenalan budaya daerah berbasis Android menunjukkan bahwa penggunaan gambar dan kuis interaktif dapat membantu pengguna memahami materi budaya dengan lebih mudah.

Selain itu, penelitian dari Universitas Bina Sarana Informatika mengenai aplikasi edukasi pakaian adat berbasis Android menyatakan bahwa aplikasi mobile dapat membantu proses pengenalan budaya kepada pelajar secara lebih praktis dan efisien. Namun, penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan pada tampilan antarmuka, jumlah data budaya, serta kurangnya fitur interaktif yang mendukung pengalaman pengguna (Ariani et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi mobile pengenalan baju adat nusantara yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran budaya Indonesia (Ubaform & Iswari, n.d.). Aplikasi ini diharapkan mampu

memberikan informasi mengenai pakaian adat secara lebih menarik melalui tampilan gambar, deskripsi daerah asal, serta fitur kuis edukatif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat terhadap budaya nasional.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk dapat dijalankan pada perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan aplikasi mobile mengalami peningkatan yang sangat pesat karena dinilai mampu memberikan kemudahan akses informasi secara cepat, praktis, dan fleksibel. Kehadiran smartphone yang semakin canggih membuat masyarakat lebih mudah memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Melalui aplikasi mobile, pengguna dapat memperoleh informasi kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang dan waktu (Ahmad Wijaya et al., 2025).

Dalam dunia pendidikan, aplikasi mobile banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital karena memiliki tampilan yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional. Penggunaan media pembelajaran berbasis mobile mampu membantu proses penyampaian materi menjadi lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, maupun animasi. Selain itu, aplikasi mobile juga dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna karena proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak membosankan. Media pembelajaran berbasis Android dinilai efektif dalam membantu pengguna memahami materi secara mandiri serta meningkatkan minat belajar melalui fitur interaktif yang tersedia.

2.2 Baju Adat Nusantara

Baju adat nusantara merupakan pakaian tradisional yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan menjadi salah satu simbol kekayaan budaya bangsa. Setiap daerah memiliki bentuk, motif, warna, serta aksesoris pakaian adat yang berbeda sesuai dengan karakteristik budaya dan tradisi masyarakat setempat. Keunikan tersebut menunjukkan bahwa pakaian adat tidak hanya berfungsi sebagai busana, tetapi juga memiliki makna simbolis yang berkaitan dengan nilai sosial, status masyarakat, filosofi hidup, hingga sejarah suatu daerah. Oleh karena itu, pakaian adat menjadi bagian penting dalam mencerminkan identitas budaya serta keberagaman suku yang ada di Indonesia (Firliana & Afria, 2023).

Keberadaan baju adat nusantara memiliki peranan penting dalam upaya pelestarian budaya nasional. Pakaian adat sering digunakan dalam berbagai kegiatan adat, upacara tradisional, acara resmi, hingga kegiatan pendidikan budaya sebagai bentuk penghormatan terhadap warisan leluhur. Selain menjadi simbol identitas daerah, pakaian adat juga mencerminkan nilai kesopanan, kebersamaan, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Melalui penggunaan pakaian adat, masyarakat dapat mengenal serta memahami budaya daerah lain sehingga mampu menumbuhkan rasa persatuan dan cinta terhadap budaya Indonesia.

2.3 Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana penyampaian materi yang memanfaatkan teknologi elektronik dan perangkat digital untuk membantu proses belajar mengajar. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih modern melalui perangkat seperti komputer, smartphone, tablet, maupun jaringan internet. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menyebabkan media pembelajaran digital banyak diterapkan dalam dunia pendidikan karena dinilai

mampu memberikan kemudahan akses informasi secara cepat, fleksibel, dan interaktif. Penggunaan media digital memungkinkan proses pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Sari et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran digital dinilai lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional karena mampu menyajikan informasi dalam berbagai bentuk multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, maupun simulasi interaktif. Penyampaian materi yang lebih visual dan komunikatif dapat membantu pengguna memahami informasi dengan lebih mudah serta meningkatkan daya tarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media digital juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton sehingga pengguna menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang diberikan.

2.4 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan juga bisa digunakan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML dikembangkan sebagai standar pemodelan yang mampu membantu pengembang dalam memahami struktur maupun proses kerja suatu sistem sebelum tahap implementasi dilakukan. Dalam pengembangan perangkat lunak, UML berfungsi sebagai alat komunikasi antara analis sistem, programmer, dan pengguna agar proses perancangan sistem dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. Penggunaan UML juga membantu meminimalkan kesalahan dalam pengembangan perangkat lunak karena alur sistem telah dirancang secara detail sejak tahap awal (Ramdany et al., n.d.).

UML menyediakan berbagai jenis diagram yang dapat digunakan untuk

menggambarkan kebutuhan sistem dari berbagai sudut pandang. Diagram yang umum digunakan dalam pengembangan aplikasi antara lain use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram. Use case diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara pengguna dengan sistem serta fungsi-fungsi yang tersedia dalam aplikasi. Activity diagram berfungsi untuk menunjukkan alur aktivitas atau proses kerja sistem secara berurutan. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan urutan waktu, sedangkan class diagram digunakan untuk menunjukkan struktur kelas, atribut, metode, serta hubungan antar kelas dalam sistem perangkat lunak.

2.5 Android

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan untuk perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Sistem operasi ini pertama kali dikembangkan oleh Android Inc. dan kemudian diakuisisi oleh Google sehingga terus mengalami perkembangan hingga menjadi salah satu platform mobile paling populer di dunia (Yusuf Maulana et al., 2022). Android dirancang untuk mendukung berbagai kebutuhan pengguna melalui sistem yang fleksibel, mudah dikembangkan, serta kompatibel dengan berbagai jenis perangkat mobile dari berbagai produsen. Sifat open source yang dimiliki Android memungkinkan para pengembang aplikasi untuk melakukan pengembangan sistem maupun aplikasi secara lebih bebas sesuai kebutuhan pengguna.

2.6 Android Studio

Android Studio merupakan perangkat lunak resmi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android. Platform ini dikembangkan oleh Google dan dirancang sebagai Integrated Development Environment (IDE) yang menyediakan berbagai tools lengkap

untuk membantu proses pembuatan aplikasi mobile. Android Studio mendukung penggunaan bahasa pemrograman seperti Java dan Kotlin serta menyediakan tampilan antarmuka yang memudahkan pengembang dalam merancang, menguji, dan menjalankan aplikasi Android secara lebih efisien.

Dalam proses pengembangan aplikasi, Android Studio menyediakan berbagai fitur penting seperti editor kode, emulator Android, debugging, dan manajemen project yang terintegrasi. Editor kode pada Android Studio dilengkapi dengan fitur syntax highlighting, auto completion, dan code analysis yang membantu programmer menulis kode program dengan lebih cepat dan minim kesalahan. Selain itu, Android Studio juga menyediakan emulator yang memungkinkan pengembang menjalankan dan menguji aplikasi tanpa harus menggunakan perangkat smartphone secara langsung. Fitur debugging yang tersedia membantu proses pencarian dan perbaikan kesalahan program sehingga aplikasi dapat berjalan dengan lebih optimal.

2.7 React JS

React JS merupakan library JavaScript yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna (user interface) pada aplikasi web maupun mobile. React dikembangkan oleh Meta dan banyak digunakan karena mampu membantu pengembang membuat tampilan aplikasi yang interaktif, dinamis, dan responsif. React menggunakan konsep component-based programming, yaitu setiap bagian tampilan aplikasi dibangun dalam bentuk komponen yang dapat digunakan kembali sehingga proses pengembangan aplikasi menjadi lebih terstruktur dan efisien (Nuraminudin & Dewi, 2023).

Dalam pengembangan aplikasi, React memiliki keunggulan pada proses rendering yang cepat melalui penggunaan Virtual DOM (Document Object Model).

Teknologi ini memungkinkan perubahan tampilan aplikasi dilakukan secara lebih efisien tanpa harus memuat ulang seluruh halaman. Dengan mekanisme tersebut, performa aplikasi menjadi lebih ringan dan responsif ketika digunakan oleh pengguna. Selain itu, React juga mendukung pengembangan antarmuka yang interaktif sehingga sangat cocok digunakan untuk aplikasi modern yang membutuhkan pengalaman pengguna yang baik.

3. METODOLOGI

3.1 Jenis Penelitian

Metode Research and Development merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan proses penelitian dengan pengembangan produk secara sistematis. Dalam penerapannya, metode ini dilakukan melalui beberapa tahapan seperti identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan sistem, pembuatan produk, pengujian, evaluasi, hingga penyempurnaan produk. Tahapan tersebut bertujuan agar aplikasi yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu berjalan dengan baik ketika digunakan sebagai media pembelajaran digital. Dengan adanya proses pengujian dan evaluasi, aplikasi yang dihasilkan diharapkan memiliki kualitas yang lebih baik baik dari segi tampilan, fungsi, maupun kemudahan penggunaan.

Dalam penelitian ini, metode R&D digunakan untuk mengembangkan aplikasi mobile pengenalan baju adat nusantara berbasis Android yang memuat informasi budaya dari berbagai daerah di Indonesia (Herly, Samosir, and Hidayat n.d.). Proses pengembangan aplikasi dilakukan mulai dari tahap analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka aplikasi, penyusunan materi budaya, hingga implementasi fitur interaktif seperti gambar dan kuis edukatif. Penggunaan metode R&D dinilai sesuai karena mampu mendukung

proses pengembangan aplikasi secara terstruktur sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media edukasi yang menarik dan efektif.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi mobile edukasi baju adat nusantara.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Studi Literatur

Pengumpulan referensi dilakukan dengan mempelajari jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan aplikasi mobile, media pembelajaran, dan budaya nusantara.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran budaya berbasis digital.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data gambar dan informasi pakaian adat dari berbagai sumber terpercaya.

3.3 Tahapan Pengembangan Sistem

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan sistem dan fitur aplikasi, seperti:

- Daftar pakaian adat berdasarkan provinsi
- Informasi detail pakaian adat
- Galeri gambar
- Kuis edukasi
- Pencarian data

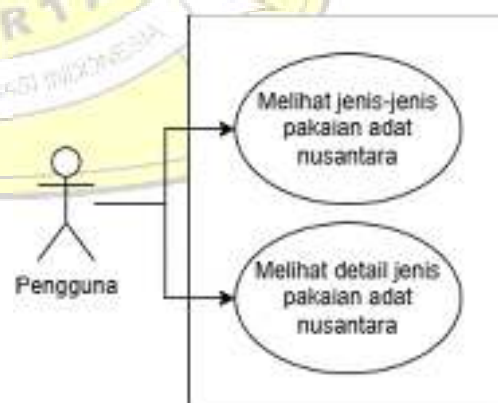
2. Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi dilakukan dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) untuk memvisualisasikan proses kerja sistem, interaksi antar pengguna dengan aplikasi, serta hubungan antar komponen yang terlibat dalam pengembangan aplikasi. Penggunaan UML bertujuan agar

rancangan sistem lebih terstruktur, mudah dipahami, dan dapat menjadi acuan dalam tahap implementasi aplikasi mobile pengenalan baju adat Nusantara sebagai media pembelajaran budaya Indonesia.

Dalam penelitian ini, beberapa jenis diagram UML digunakan untuk menggambarkan kebutuhan dan alur sistem secara lebih rinci. Diagram yang digunakan meliputi Use Case Diagram untuk menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem, serta Activity Diagram untuk menggambarkan alur aktivitas pengguna ketika menjalankan aplikasi. Dengan adanya pemodelan tersebut, proses pengembangan aplikasi dapat dilakukan secara lebih sistematis dan mampu meminimalkan kesalahan dalam implementasi fitur.

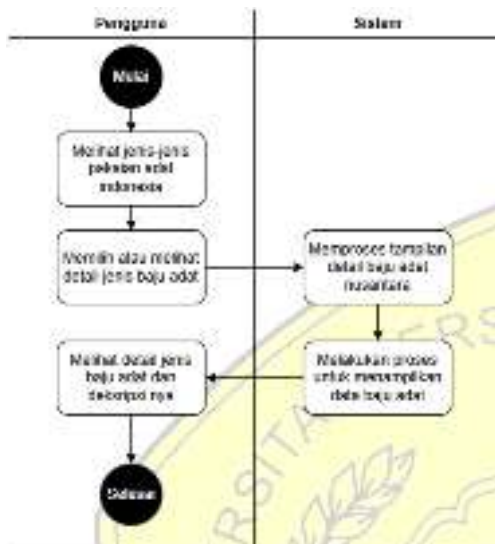
Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan fungsi-fungsi utama yang tersedia pada aplikasi. Pada sistem ini, pengguna dapat mengakses informasi baju adat dari berbagai daerah di Indonesia, melihat gambar dan deskripsi pakaian adat, melakukan pencarian informasi budaya, serta mengerjakan kuis edukasi untuk menguji pemahaman pengguna mengenai budaya Nusantara. Diagram ini membantu menggambarkan hubungan antara aktor pengguna dengan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi.



Gambar 1. Use Case Diagram

Sementara itu, Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan urutan aktivitas yang dilakukan pengguna saat menggunakan aplikasi. Diagram ini

menunjukkan proses mulai dari membuka aplikasi, memilih menu daerah atau kategori pakaian adat, melihat detail informasi budaya, hingga menyelesaikan kuis pembelajaran. Dengan adanya Activity Diagram, alur kerja aplikasi



dapat dipahami secara lebih jelas sehingga memudahkan dalam proses analisis dan pengembangan sistem.

Gambar 2. Activity Diagram

Penerapan UML pada perancangan aplikasi mobile pengenalan baju adat Nusantara diharapkan mampu menghasilkan sistem pembelajaran budaya yang interaktif, informatif, dan mudah digunakan oleh masyarakat, khususnya pelajar sebagai media edukasi budaya Indonesia.

3. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Javascript atau React JS dengan bantuan Android SDK dan database SQLite atau Firebase.

4. Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode Black Box Testing guna memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengujian pengguna untuk mengetahui

tingkat efektivitas dan kemudahan penggunaan aplikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan Sistem

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi mobile pengenalan baju adat Nusantara berbasis Android yang dirancang sebagai media pembelajaran budaya Indonesia. Aplikasi dikembangkan dengan tampilan antarmuka yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengguna, khususnya pelajar. Desain aplikasi dibuat responsif agar pengguna dapat mengakses informasi budaya secara cepat dan nyaman melalui perangkat smartphone.

Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengguna mengenal keberagaman pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia secara lebih interaktif. Selain menampilkan informasi budaya, aplikasi juga diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda dalam mempelajari dan melestarikan budaya Nusantara di era digital.

Fitur utama yang tersedia dalam aplikasi meliputi:

- Menu daftar pakaian adat
Pada fitur ini, pengguna dapat melihat daftar pakaian adat dari berbagai provinsi di Indonesia. Informasi ditampilkan dalam bentuk nama daerah dan gambar pakaian adat sehingga memudahkan pengguna dalam mengenali setiap jenis pakaian adat. Menu ini dirancang dengan navigasi yang sederhana agar pengguna dapat memilih daerah yang ingin dipelajari dengan mudah.
- Informasi detail pakaian adat
Fitur ini menyediakan penjelasan lengkap mengenai pakaian adat yang dipilih oleh pengguna. Informasi yang ditampilkan meliputi nama pakaian adat, asal daerah, makna budaya, ciri khas

pakaian, serta gambar pendukung untuk memperjelas bentuk pakaian adat tersebut. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat memperoleh wawasan budaya secara lebih mendalam.

4.2 Implementasi Antarmuka

a. Halaman Utama

Halaman utama menampilkan menu navigasi dan seluruh jenis pakaian adat nusantara untuk memudahkan pengguna mengakses fitur aplikasi.



Gambar 3. Halaman Awal Aplikasi

b. Halaman Informasi Baju Adat

Pada halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai informasi mengenai pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia secara lebih lengkap dan

menarik. Informasi yang ditampilkan meliputi nama pakaian adat, asal daerah pakaian tersebut, gambar atau ilustrasi pakaian adat, serta penjelasan singkat mengenai makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Setiap pakaian adat memiliki ciri khas tersendiri yang mencerminkan identitas budaya, nilai-nilai kehidupan, serta tradisi masyarakat daerah asalnya. Dengan adanya gambar dan deskripsi yang jelas, pengguna dapat lebih mudah mengenali bentuk, warna, dan keunikan dari setiap pakaian adat. Selain itu, penjelasan filosofi yang disajikan membantu pengguna memahami makna simbolis dari motif, aksesoris, maupun cara penggunaan pakaian adat tersebut dalam kehidupan masyarakat setempat. Halaman ini bertujuan untuk menambah wawasan pengguna mengenai keberagaman budaya Indonesia sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa.



Gambar 4. Halaman Detail Baju Adat

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil implementasi, aplikasi mampu menjadi media pembelajaran budaya yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional. Penggunaan gambar dan navigasi sederhana membantu pengguna memahami informasi dengan lebih mudah.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem. Selain itu, pengguna menilai aplikasi cukup membantu dalam mengenalkan berbagai pakaian adat Indonesia secara praktis dan menarik.

Aplikasi ini juga mendukung upaya pelestarian budaya melalui pemanfaatan teknologi digital yang lebih dekat dengan kehidupan masyarakat modern, khususnya generasi muda.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi mobile pengenalan baju adat nusantara berhasil dirancang sebagai media pembelajaran budaya Indonesia. Aplikasi mampu menyampaikan informasi mengenai pakaian adat secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, teks, dan fitur kuis interaktif.

Penggunaan teknologi mobile memberikan kemudahan akses bagi pengguna dalam mempelajari budaya daerah kapan saja dan di mana saja. Selain itu, aplikasi juga dinilai dapat membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan fitur multimedia seperti audio, video, animasi 3D, dan teknologi Augmented Reality (AR) agar pengalaman pengguna menjadi lebih interaktif dan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wijaya, P., David Maria Veronika, N., & Toyib, R. (2025). PENGEMBANGAN APLIKASI TOKO BAJU DENGAN SISTEM KODULAR BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 9, Number 6).
- Ariani, S., Fatirul, A. N., & Atiqoh, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 270. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.5601>
- Fadhli Dzil Ikram, M., Fachrurrazi, S., Putra Fhonna, R., & Kunci, K. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBANGUN ANDROID APPLICATION FOR BEGINNERS BERBASIS MULTIMEDIA*.
- Firliyana, N., & Afria, R. (2023). *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora Nur Firliyana, Rengki Afria, Fardinal: Nilai-Nilai Kultural dalam Pakaian Adat Perempuan Pada Masyarakat Melayu di Kawasan Seberang Kota Jambi Kajian Etnolinguistik Nilai-Nilai Kultural dalam Pakaian Adat Perempuan Pada Masyarakat Melayu di Kawasan Seberang Kota Jambi Kajian Etnolinguistik Cultural Values in Women's Traditional Clothing of Seberang Jambi City Etnolinguistic Study*. 07(02). <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>
- Herly, Theofilus, Hatonangan Samosir, and Imam Hidayat. "Perancangan Sistem Monitoring Volume Air Dengan Sensor Ultrasonic HC-SR04 Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno." 10(1): 84–90.

- Indra, E., Sianturi, S. S., Siregar, R. S., & Buulolo, D. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pakaian Adat Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JIKOMSI Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 3(2), 26–33.
- Irawan, B., & Rosyani, P. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(8), 521–526. <https://doi.org/10.47065/tin.v2i8.1187>
- Lya Waty, S. (2016). IMPLEMENTASI APLIKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Teknologi Informasi* (Vol. 2, Number 3).
- Nuraminudin, M., & Dewi, M. M. (2023). IMPLEMENTASI REACTJS PADA PEMBUATAN SISTEM INFORMASI DIGITAL PRINTING BERBASIS WEBSITE. In *Information System Journal (INFOS) |* (Vol. 6, Number 1).
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (n.d.). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Number 1).
- Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA* (Vol. 18, Number 1).
- Teknika, J., Agus, I., & Fadillah, R. H. (n.d.). Teknika 20 (1): 67-78 Pengembangan Aplikasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android Untuk SD. *IJCCS*, x, 1–5..
- Ubaform, A. S., & Iswari, L. (n.d.). *Penerapan React JS Pada Pengembangan FrontEnd*.
- Yusuf Maulana, D., Juhriah, E., Abadi, L. P., Raya, J., No, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2022). PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 03.